Alfred Hitcock, um dos maiores cineastas de terror, disse que é preciso criar uma antecipação para gerar tensão. E é disso que a gente vai falar hoje.

Ola, eu sou o Bardo, e eu o Trovador e esse é o dicionário narrativo, toda semana explicaremos um canteiro literário para que vocês possam entendê-los, escrever suas próprias histórias ou só entender os papos do seu amigo cult, e hoje vamos quase fazer uma horta, comentando sobre plant pay off.

Antes de tudo, pedimos perdão por uma questão. Infelizmente, quando falamos de roteiro, existem muitos termos técnicos que são usados em inglês. A gente vai esmiuçar o máximo que der, mas preferimos manter os termos em inglês no título pra ficar mais fácil pra vocês pesquisarem depois, caso queiram saber mais. Vamos ao vídeo?

Mais uma vez traduzindo as coisas antes do vídeo começar, plant é “plantar” e payoff, “recompensa”. As vezes, esse termo é conhecido como “setup” ao invés de plant. Setup significa “preparação”. Já temos um vídeo em que comentamos um pouco sobre, ele é da série que comentamos sobre my hero academia, vou deixar no card.

Para bom entendimento desse vídeo, vale a pena assistir a arma de chekhov, mas resumindo um pouco todos os elementos que estão presentes em uma narrativa devem ser necessários, exercendo uma função para ela. Ou seja, tudo tem de ter um motivo para se estar lá. (E o plant pay off é um dos melhores jeitos para cumprir este requisito).

Quando idealizamos uma história, podemos pensar nela desde aspectos grandes, como “3 desastres e um final” ou em pequenos aspectos, como “ação e reação”. O assunto de hoje é sobre um tipo específico de acontecimento, o acontecimento de plantar e obter recompensa.

*Havoc diz despretensiosamente que arrumou uma namorada (plantar) para mais tarde descobrimos que essa namorada é um homúnculo (colher)*

A ideia desse conceito é preparar algo para mais tarde. Podem ser acontecimentos que, à primeira vista, não fazem sentido ou são algo tão besta que você nem presta atenção, mas na verdade esses acontecimentos mais para a frente se “justificam” e lhe recompensam por ver e se lembrar aquilo.

A parte Plant (ou Setup) é quando você apresenta algo. Uma informação, de forma sutil ou não, que não se paga imediatamente, mas que com o tempo aquilo vai ser recompensador para o seu leitor.
E é justamente essa recompensa que é o Payoff, a recompensa.

Em Undertale, Toriel diz que sempre conversava com alguém por trás da porta[colocar na edição Plant] e depois descobrimos que esse alguém era o Sans, que diz ter de quebrar uma promessa que fez a nossa velha amiga [colocar na edição Payoff].

Isso pode ser algo discreto, ou não. O plant pode ser literalmente uma promessa, como em my hero academia, que uma das primeiras frases é “essa é a história de como me

tornei o maior herói de todos os tempos". Mas, ao mesmo tempo, podemos ter coisas que se apresentam de maneira discreta como as botas no mad max.

A parte Payoff é a justificativa daquilo, como uma salvação para aquele momento que até parecia perdido (até esse momento) para estar dentro da história. Vale a pena deixar algo claro. Em uma narrativa coesa, você só colhe o que você já plantou, por isso o recurso de plant pay off é indispensável em sua narrativa. Se seu personagem vai salvar um mundo com um poder específico, esse poder tem de ter sido apresentado antes ou ele vai soar como um Deus ex machina, tema do próximo Dicionário Narrativo.

Em uma estrutura mais bem pensada você não deve inventar um poder no último minuto, é interessante que esse poder tenha sido tratado e apresentado antes, ou em outras palavras, plantado.
Todos esses exemplos com coisas específicas como poderes e promessas, são só exemplos, você pode plantar qualquer tipo de coisa, e colher depois, do mesmo modo que se pode colher qualquer coisa, caso se tenha plantado antes.

Um dos exemplos mais citados é o primeiro filme de Indiana Jones, Caçadores da Arca Perdida. Logo no início do filme, Indiana se encontra em uma situação em que tem que lidar com uma cobra e paralisa, além de enfatizar seu medo por cobras. Mais tarde no filme, ele cai em uma outra situação com uma porção de cobras a seu redor, fazendo com que o público faça a conexão.

Outro exemplo de Plant Payoff muito frequente é no desenho Steven Universo. Cada vez que Steven acaba uma missão e está em um momento mais calmo, ele desenvolve alguma habilidade ou relação com alguma personagem, que mais pra frente vai ser utilizado a seu favor. A mais clara é a construção da aproximação entre ele e a Ametista durante diversos episódios para que, quando houvesse uma batalha, o laço criado acarretaria na fusão dos dois, e, consequentemente, na vitória contra a Jasper.

*Ah, mas pensando assim, tanto esse conceito quanto a arma de Tcheikov falam sobre tudo ter função, então qual é a diferença?*

A diferença entre esses dois conceitos está no que cada um quer dizer. A arma de Tcheikov fala sobre manter apenas o necessário em cena. Plant Payoff fala sobre como utilizar isso.

Aliás, vale a pena lembrar que o próprio Tchekhov já quebrou sua regra, o que prova que nenhuma dessas regras é 100% valida e imutável e que quebra-las faz parte do aprendizado, mas para quebrá-las, deve se entender primeiro quais elas são e como funciona.

Então pra fechar: plant pay off é sobre preparar algo, ou plantar, e mais tarde colher os frutos que plantamos. Gosto muito desse conceito, porque ele expressa muitíssimo bem o quão boas histórias tem de ser bem pensadas e mastigadas, para tudo dentro delas fazer sentido no microcosmo que você cria toda vez que escreve.
Durante o vídeo vocês viram alguns tipos de aplicações para o plant pay off, e elas são tão diversas que vou citar um que percebi assistindo um show de stand up...

Já vi comediantes que escrevem o seus shows contando com o plant pay off, como Afonso Padilha, que começa seu show falando que quando as pessoas reconhecem ele na rua sempre perguntam por outro humorista famoso, Tiago Ventura, e no final do espetáculo, ele está conversando com uma criança de rua e criando toda uma cena dele ter pena com a pobreza da criança, então ele tenta ir embora quase chorando e o menino chama ele e fala “cadê o Tiago?” - Durante todo o show a piada sobre ser reconhecido na rua fica meio jogada, mas na verdade, ela era um plant, e apenas no final ele joga o plot twist e lhe dá sua recompensa.

Então, sempre plante uma coisa antes de usá-la. Se uma arma tem 4 balas, até o final da história, a menos que seu personagem arrage mais, ela continuará com 4 balas.

Obrigado pela atenção nesse vídeo. Vale lembrar que estamos com um projeto interessante de que quando o canal chegar a 1000 inscritos vamos lançar uma série inteira dentro do dicionário narrativo sobre arcos de personagem. então se vocês querem ver isso logo, compartilhem para podermos passar informação para o maior número de pessoas possível! obrigado por assistir, e que sua história crie vida!